ナポレオン戦記

It is toward the end of 18th century.
NAPOLEON the hero crushes enemy troops one after another
with his elite corps and excellent strategies, shaking the whole Europe.
Now his position as the supreme commander of
the mightiest French Army is given to you.
Here comes the time to fight.

TM

アイレム・パーティ irem

ファミリー コンピュータ™ 取扱説明書 【IF】09

このたびはアイレムのファミリーコンピューター用ゲームカートリッジ「ナポレオン戦記」をお買い上げ頂きまして、誠にありがとうございます。プレイされる前にこの説明書をお読み頂きますとより楽しく遊ぶことができます。正しい方法でご愛用ください。

使用上の注意

- カートリッジを交換するときは必ず電源を切ってください。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下の使用や保管、強いショック等は避けてください。また、ぜったいに分解しないでください。
- 端子部に直接触れたり、水にぬらしたりしないでください。
- シンナー・ベンジン・アルコール等の揮発油でふかないでください。

時は18世紀末、激動にゆらめくヨーロッパのなか、フランス軍を率い、そのみごとな戦術でなみいる敵軍を破竹の勢いでけちらし、その名をヨーロッパ全土にとどろかせた"英雄ナポレオン"。今、その地位をあのフランス軍を君の手にゆだねよう。さあ、闘いの時は来た。

マルチコントロールシミュレーションとは

このゲームは常に動き回っている味方の部隊、或いは兵士のひとりひとりを画面のカーソルを使って動かし戦局を自分に有利な様に進めて行くゲームです。部隊や兵士は全てあなたの命令によって動くのです。戦場の状況を隅々まで頭に入れたり、部隊全体をムダ無く動かしたりと、様々なテクニックを駆使して戦いに臨んでください。必ず勝利の女神はほほえむでしょう。

●お問い合わせは
アイレム販売株式会社
〒550 大阪市西区西本町1-11-9 岡本興産ビル
アイレム・パーティ係 TEL(06)534-1060

1988年3月4日発行

ナポレオン戦記™

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

■編集・発行 アイレム販売株式会社

AUDIO VISUAL AND PROGRAMED
© 1988 IREM CORP. LICENSED FROM LENAR
DIRECTED BY TAMTEX
MANUAL © 1988 IREM CORP.
●ゲーム攻略法に関するお問い合わせは御容赦願います。
禁無断転載

ゲームの目的

このゲームはナポレオンが実際に戦った戦争の中から"イタリア遠征"をはじめ8つを選び、それらの戦いを基にしたシナリオから成り立っています。(裏面、"ナポレオン遠征マップ"参照)この内"ワーテルローの戦い"を除く7つのシナリオを勝ち進み、ヨーロッパを制覇するのが本編の目的です。"ワーテルローの戦い"は敗者復活戦的な位置にあり、他の7つの内いずれかの戦いで負けた場合に一度だけ、このシナリオに進むことができます。ここで勝つことができればもとのシナリオに戻ることができますが負けた場合はゲームオーバーとなります。

- イタリア遠征
- エジプト遠征
- アウステルリッツの戦い
- スペイン遠征
- 対オーストリア戦争
- ロシア遠征
- ライプチヒの戦い

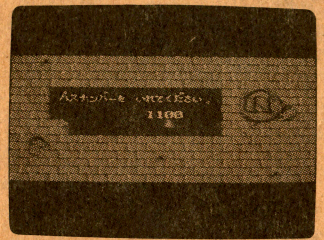
ワーテルローの戦い（復活戦は一度のみ）

各シナリオの勝利条件

それぞれのシナリオは、敵本拠地の部隊を倒すことにより勝つことができます。又、味方の本拠地の部隊を倒されるか、本拠地以外の全ての部隊が倒された場合、そのシナリオは負けとなり"ワーテルローの戦い"へと進みます。敵部隊は、その部隊の司令官を倒すことにより撃破する事ができます。

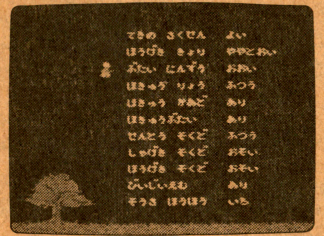
ゲームの始め方

❶ファミリーコンピュータ本体に「ナポレオン戦記」のゲームカートリッジをセットします。スイッチを入れるとフランス国旗があらわれ、その後にタイトル画面が表示されます。始めにゲームをする時は、セレクトボタンでSTARTを選び、スタートボタンを押すと次の画面へと進みます。前にプレイした続きから始めたい時はセレクトボタンでCONTINUEを選びスタートボタンを押すとパスナンバー入力画面へと進みます。



❷パスナンバー入力画面では、前にプレイした時に書き止めておいた4文字の数字を十字ボタンの上下、或いはⒶⒷボタンで選びます。数字が決まったら十字ボタンの左右でカーソルを動かし次の数字を入力します。4文字の入力が終わったらパスナンバーを確認してスタートボタンを押してください。パスナンバーは各シナリオをクリアした時画面に表示されます。

❸状況設定画面では、戦場での各状況を設定する事ができます。敵の強さや補給部隊のこと等、良く考えながら設定しましょう。用意ができたらスタートボタンを押してください。18世紀の戦場へと招待します。



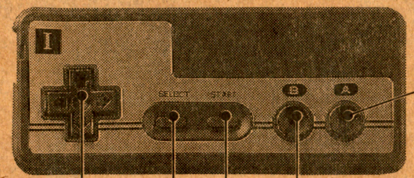
コントローラの操作方法

●兵士は重ねたカーソルの指示に従います。

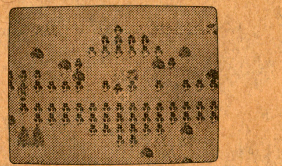
⬆	前進
⬇	後退
➡	右移動
⬅	左移動
✚	停止

ゲームの性質上、操作方法を2通り用意しました。自分に合った方法を選ぶことができます。

■操作方法1(いち)



●✚ボタン
カーソルの移動に使用します。

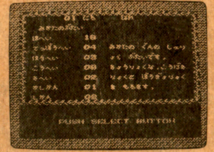


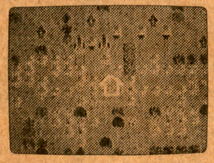
●セレクトボタン
戦略マップ時に敵や味方の部隊の兵力を見るのに使用します。又、戦術マップではカーソルを通常の4倍の大きさにする事ができ、一度に数名の兵士を操作することが可能です。

●Ⓐボタン
このボタンを押すごとにカーソルの表示が⬆、⬇、➡、⬅、✚の順に変化します。

●Ⓑボタン＋✚ボタン
カーソルを通常の倍のスピードで動かすことができます。

●スタートボタン
ゲームのスタートに使用します。又、戦略、戦術マップ時にはポーズボタンとして使用します。





■操作方法2(に)

●✚ボタン
"コントローラの操作方法1"と同じです。

●セレクトボタン
"コントローラの操作方法1"と同じです。

●スタートボタン
"コントローラの操作方法1"と同じです。

●Ⓐボタン
カーソルの動きが止まり、表示が✚になります。

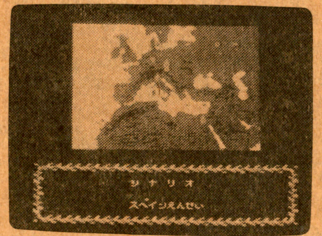
●Ⓐボタン＋✚ボタン
✚ボタンを押した方向へカーソルの矢印を向けることがあります。

●Ⓑボタン＋✚ボタン
"コントローラの操作方法1"と同じです。

ゲームの進行

❶シナリオタイトル表示

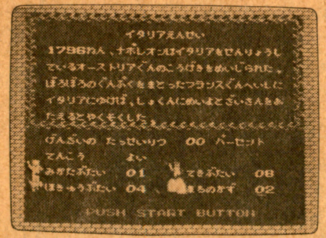
ゲームがシナリオに入ると、ヨーロッパ全土のマップとシナリオタイトルが表示されます。



◉これから進んでいくシナリオの場所です。
今まで勝ち抜いたシナリオの場所です。
⚔今回のシナリオの舞台となる場所です。

❷シナリオ設定

これから始まるシナリオについてのストーリーと、敵や味方、補給部隊の数や街の数が表示されます。



青/味方の部隊の数です。
白/補給部隊の数です。
その他の色/敵の部隊の数です。

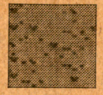
❸戦略マップ

戦略マップでは、敵部隊の攻撃をかわしながら敵本拠地に潜入することが目的となります。補給部隊や補給カードをうまく利用しながら、味方の部隊を進めていきましょう。
(戦略マップでの兵士は一部隊にあたります。)

地形について

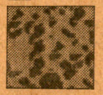
マップは様々な地形で構成されています。

A 平地



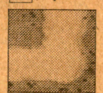
部隊を普通に移動させることができます。

B 山地



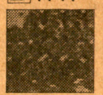
ここに部隊が進入した場合、兵士に脱落者が出る事があるので部隊人数には注意しましょう。障害物に岩や石が多い場所です。

C 川



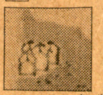
山地ほどではありませんがここも脱落者が出る場所です。川の中では戦術マップの戦闘へ移る事はできません。

D 森林



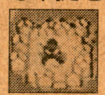
木々や茂みなどの障害物が多い場所です。比較的少ないですがここでも脱落者が出ます。

E 街

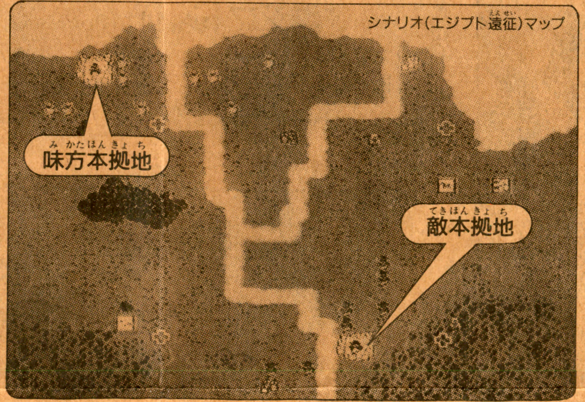


ここで部隊を停止させることにより、その部隊の歩兵を補給することができます。ここでも対戦は行なわれるので、まわりの敵部隊には気をつけてください。

●本拠地



敵本拠地での戦いに勝つことがシナリオの目的です。又、味方の本拠地は死守しなくてはなりません。



補給について

先に書いた街の他にも、次の場合に補給する事ができます。

A 補給部隊
彼らは、ゲーム上で中立の部隊となっていて、先にコンタクトをとった部隊と合流します。戦略マップ上で補給部隊の持つ意味はかなり重要といえます。始めに彼らの位置の確認をしておきましょう。

B 補給カード
戦略マップ上の補給カードにより部隊を強化する事ができます。補給カードは以下の4種類があります。

●砲兵×2
砲兵2組を部隊に加えることができます。

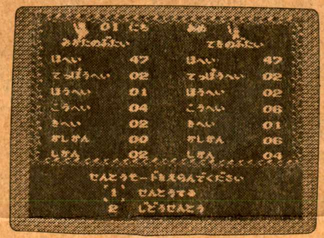
●砲兵×1
砲兵1組を部隊に加えることができます。

●騎兵×2
騎兵2組を部隊に加えることができます。

●騎兵×1
騎兵1組を部隊に加えることができます。

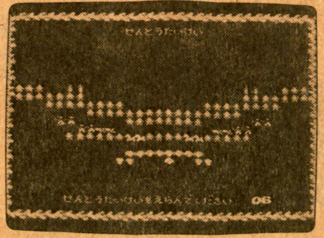
❹戦闘モード選択画面

味方の部隊が敵と重なると画面は戦闘モード選択へと移ります。画面に表示されている敵、味方、各部隊の兵力を踏まえながら、通常の戦闘にするか自動戦闘かを選んでください。自動戦闘では、敵、味方、それぞれの兵力をコンピュータ内部で考え、戦闘結果を出します。味方の部隊人数が多く、兵力の差がある場合は有効な手段とも言えるでしょう。



❺戦闘隊形セレクト画面

戦闘モード選択画面で"せんとうする"を選んだあと、その時点での味方部隊数を基にした戦闘隊形を選ぶことができます。敵の部隊編成や自分の作戦に合った戦闘隊形を12種類のバリエーションの中から選び、戦いに臨みましょう。



戦闘隊形はⒶⒷボタンで選び

❻戦術マップ

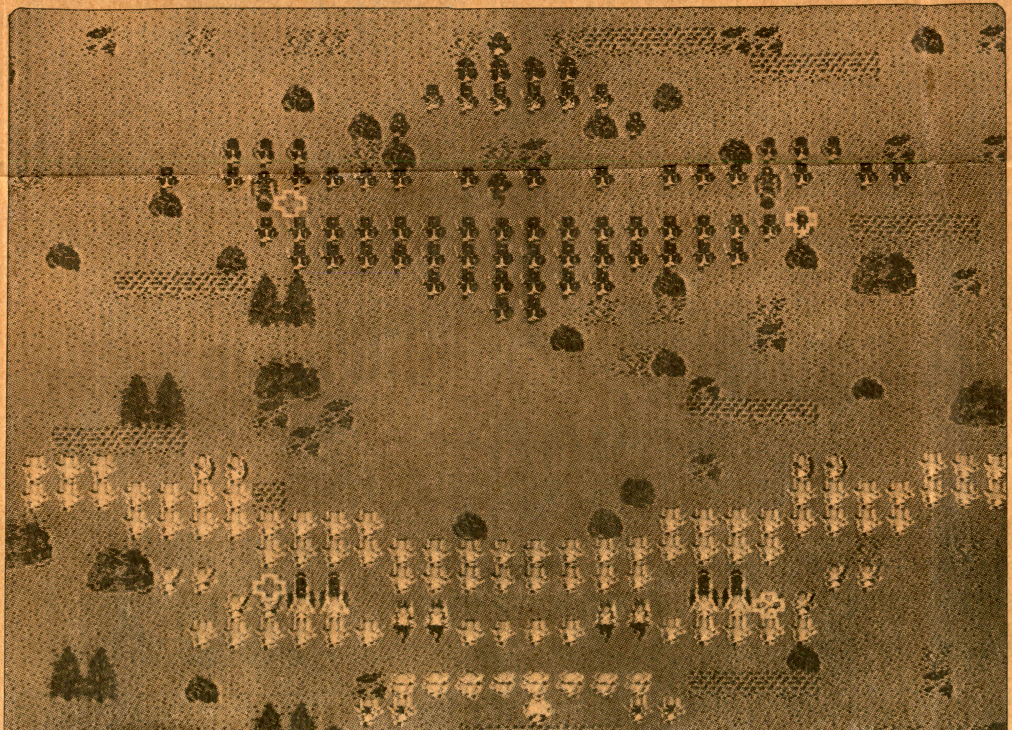
戦術マップは、敵の司令官を倒し、相手の部隊を壊滅させることが目的となります。ここでは各兵の特長を生かし作戦に合った隊形で、兵を無駄なく動かす事が勝利への鍵となるでしょう。

天候について

戦術マップでは雨が降ると大砲が使えません。シナリオの始めには天候も確認することが大切です。

地形について

戦術マップでの木や岩、壁などは障害物です。全て壊す事はできますがそれぞれ耐久力が違うので通過できる速度が変ってきます。障害物が多い地形では工兵を上手に利用しましょう。



敵兵士を倒すには

各兵士は敵に接する事により、その敵にダメージをあたえる事ができますが、その時は味方もダメージを受ける事になります。敵を囲むことができれば少しのダメージで強い敵も倒すことができます。ただし鉄砲兵や砲兵は離れた場所からも攻撃することができます。

退却について

戦術画面で味方の部隊が不利な状況と思われる場合、退却することができます。退却する時は味方の司令官を画面の一番下まで動かしてください。画面の外へ出る動作が行なわれた時点で退却となります。退却中は敵の追撃を受ける事があるので気をつけてください。

ナポレオン戦記遠征マップ

ワーテルローの戦い

戦いにやぶれたナポレオンはエルバ島に流された。しかし近衛兵の救出によりパリへ戻り、兵をあげた。この戦いにもし勝つことができたなら、ナポレオンはその力を回復するだろう。

ライプチヒの戦い

ナポレオンがロシアから帰ると、そこに待ちうけていたのはプロイセンとオーストリアの同盟軍であった。ナポレオンは最後の戦いをいどむ。

ロシア遠征

ナポレオンはプロイセン、オーストリアと同盟をむすび、ナポレオンに抵抗する国はロシアとイギリスだけになった。ナポレオンは大陸封鎖令を守らないことを理由に、ロシアに攻め入ることを決めた。

アウステルリッツの戦い

ナポレオンはトラファルガー沖の海戦でやぶれ、名誉の回復を狙っていた。そのころオーストリアは、フランスの同盟国バイエルンへ侵入した。口実を得たナポレオンは得意の陸戦をいどむ。

対オーストリア戦争

ナポレオンはヨーロッパ大陸を制圧する為、となりの大国オーストリアをたたいておかなくてはならない。ヨーロッパ全土を制圧し、ロシアへの道をひらけ。

スペイン遠征

ナポレオンはイギリスを孤立させる為大陸封鎖令をだしたが、スペインは大陸封鎖令を守らなかった。イギリスを孤立させる為にはスペインは必要だ。

イタリア遠征

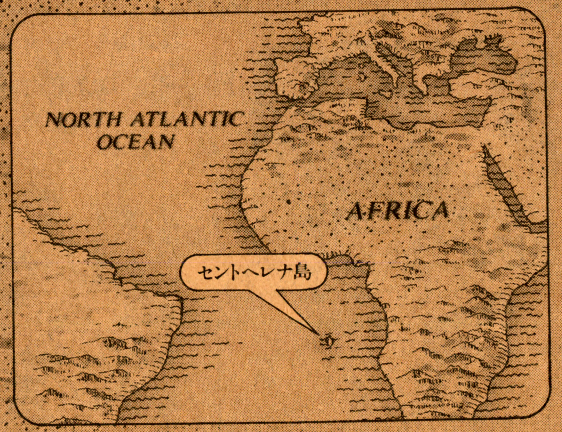
ナポレオンは、イタリアを占領しているオーストリア軍の攻撃を命じられ、軍服はぼろぼろではだしの兵までいたフランス軍に、イタリアに行けば諸君に栄光を与えると約束した。

エジプト遠征

イタリアを占領したナポレオンは政治、外交の権力をにぎり、東地中海及び西インド諸島を支配しているイギリスの勢力を打破する為に、エジプトに兵を進めた。

ナポレオンについて(当時の時代背景)

今からおよそ190年ほど前、フランス国王や貴族達の自分本位の政治に民衆の不満が爆発してついにフランス革命が起きました。フランスをとりまくヨーロッパ諸国の国王達は革命の飛火を恐れ同盟を結び、生まれたばかりのフランス共和国を叩く為に乗り出しました。一方フランスでは、軍人としての才能が認められたナポレオン=ボナパルトが、イタリアを占領しているオーストリア軍攻撃の司令官に任命され、そのすぐれた能力を発揮、みごとな戦術で強豪オーストリア軍を撃退しました。波に乗ったナポレオン率いるフランス軍はエジプト、アウステルリッツと次々に勝ち進みます。彼は政治にも顔を出すようになります。その武力によりフランス議会を解散させ、自ら大統領へと着任、その後もその独自の政策を打ち出し独裁体制をかため、ついにはフランス皇帝となりました。ヨーロッパを着々とその手中にし、なおもナポレオンはその手を広げようとします。しかしスペイン、ロシア、ライプチヒとあいついで負けた彼は皇帝の座を降り、フランスは再び王朝が復活します。そしてナポレオンはエルバ島へ。しかし国民の不満がまたもやつのり、彼は近衛兵達の手でフランスへと戻ります。それを知ったヨーロッパ諸国は再び連合軍を結成し、フランス軍は奇しくも敗れてしまいました。エルバ島から戻りわずか三ヶ月。これをナポレオン百日天下といいます。そして彼は南大西洋の孤島セント・ヘレナへ流されました。それから約6年の後、偉大なる皇帝ナポレオンは52才でその生涯の幕を閉じました。



兵士の紹介

1 歩兵

ひとりひとりの力は決して強くはないが、多勢で敵を取り囲めば、司令官さえも倒す事ができる。

- 部隊の多数を占める兵だけに、まず彼らの動かし方をマスターしよう。

2 鉄砲兵

岩陰などに身を潜め、遠くにいる敵を狙い撃ちすることができる。その攻撃力は敵に大きな損害を与えるであろう。

- 敵に銃を向け距離を一定に保てば、彼らの持つ力を十分に発揮してくれるでしょう。
- 銃は味方に向けてもダメージを与えることはありません。

3 砲兵

この時代最大の破壊力を持つ大砲を巧みに操る兵士である。その働きは常に戦局を左右する。

- 前進と停止しかできないので、その事を頭に置いて作戦を立てる事が必要です。
- 大砲の威力は、味方の兵までも吹き飛ばしてしまいます。

4 工兵

進行方向にある岩や壁などを取除き、味方の兵士達を陣地へと導く。

- 障害物の多い地形では彼らを有効に使う事が勝利への鍵になります。

騎兵

そのずば抜けた移動能力でいち早く敵の陣地へ進入し、その部隊の陣形を切り崩す。

- 前進と後退ができますが止まる事ができません。速い移動速度を生かした作戦をたてましょう。

6 下士官

歩兵より優れた力を持っており、接近戦に強い。いかなる作戦でも、その期待を裏切らない熟練兵である。

- 一見すると歩兵とあまり変わらないが、ここぞと言う時にその力を発揮してくれるはずです。

7 士官

体力、攻撃力共に優れ、司令官の考えた作戦を実行する上で常に中心となる。

- 体力も攻撃力も、ゲーム中最高を誇る強者です。

8 司令官

部隊を指揮し、常に味方を勝利に導く為、様々な作戦を立てる。退却も作戦のひとつである。

- 部隊の中心となる人物です。彼を失うことは、即ち部隊を失うこととなります。